



MIRROR'S EDGE™ ミラーズエッジ

プレイマニュアル

コナミ

EA

エッジとは、 真の自分に出会えるところ……

かつてこの街は、危険ではあったが、活気がみなぎり、陽気で華やかなエネルギーに満ちていた。しかし人々は、安全と静かで落ち着いた暮らしのために、

進んで自由を明け渡し、今や不毛な鏡の都市となっている。フェイスは、そんな街の変化を眺めながら育った。彼女の家族は、変わりゆく街を止めようとする市民運動に参加していたが、ひとり、またひとりと挫折し、

屈していった。そして、そのときフェイスは走ることをはじめた。

四年後、フェイスはランナーとして、自由を発見する。ランナーとは、塵ひとつない都会の何千フィートも上空にある隠れた通路、そう「鏡の境界」を走り抜けする運び屋という人種だ。ランナーは自らの体で重力の壁を越え、都会の環境を利用して警官の手を逃れ、何でも運ぶ。ランナーが運ぶ「ブツ」は、政府が通常の輸送を許さない品々である。

フェイスは、ランナーの中でも最高の人材のひとりだ。どんな警官も、彼女を止めることはできない。どんな街も、彼女の邪魔はできない。境界を走り抜けながら、フェイスはひと息ごとに瞬時の判断を下す。生か、死か。高く駆け上がるか、一気に駆け下りるか。力いっぱい走っているとき、街を抑えつける支配者からは、まったくの自由だった。

完全無欠の街で、完全犯罪を計画した者がいる。フェイスの双子の妹が、容疑者としてでっちあげられた。当局は事件の收拾にかかり、真犯人は逃走しようとしている。フェイスは時間と銃弾に追われながら、真実を追って走り始めた。



CONTENTS

インストール	3
基本操作方法	6
モードの紹介	12
メインメニュー	12
ストーリー	14
レース	16
オプション	17
エクストラ	17
ゲーム終了	17
フレンド	17
キャラクター紹介	18

このたびは『ミラーズエッジ』をお買い上げいた
だきありがとうございます。プレイする前にプレイマニ
アルをお読みいただきますと、より一層
楽しく遊ぶことができます。正しい使用法でご愛用
ください。なお、プレイマニュアルは大切に保管して
ください。

※プレイマニュアルに掲載されている画面写真は開発中
のものです。



インストール

ディスクの準備

本ソフトをインストールする前に、スキャンディスク、デフラグ、ディスククリーンアップを行って、お使いのハードディスクが正しく動作することを確認しておきましょう。

■スキャンディスク

- ①「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ②チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③「プロパティ」をクリックします。
- ④「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤「チェックする」をクリックします。Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥「開始」をクリックします。
- ※「不良セクタをスキャンし、回復する」にチェックマークを付けると、時間がかかる場合がありますが、より正確なチェックを行うことができます。

■デフラグ

- ①「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ②チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③「プロパティ」をクリックします。
- ④「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤「最適化する」をクリックします。Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥「ディスクデフラグツール」が起動するので「最適化」(Vistaの場合は「今すぐ最適化」)をクリックします。

■ディスククリーンアップ

- ①「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ②チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③「プロパティ」をクリックします。
- ④「全般」のタブをクリックします。
- ⑤「ディスクのクリーンアップ」をクリックします。Vistaの場合はオプションウィンドウが表示されるので「このコンピュータの全ユーザーのファイル」をクリックします。さらに確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥「OK」をクリックすると、ディスククリーンアップが実行されます。
- ⑦操作を実行するかどうかのメッセージが表示される場合は「はい」(Vistaの場合は「ファイルの削除」)をクリックします。

◀ゲームのインストール

以下の手順で本ソフトのインストールを行ってください。

■インストール方法

- ① EAダウンロードマネージャーが起動しているのを確認し、ログインしていない場合はログインしてください。
- ② 購入された製品がリスト内にあります。ダウンロードが終了していない場合はダウンロードを開始してください。
- ③ 「インストール」をクリックし、インストール画面の指示に従ってインストールを行ってください。
- ④ インストールが終了したら、プレイ可能となります。

◀ゲームのアンインストール

ゲームの動作に問題が発生した場合は、一度アンインストールを行ってから、再度インストールすることをおすすめします。

■アンインストール方法

タスクバーから「スタート」「コントロールパネル」「プログラムのアンインストール」を選択して、本ソフトの項目をクリックし、「削除」をクリックします。

■再インストール方法

EAダウンロードマネージャーにログインし、「インストール」をクリックします。

◀ゲームの起動

インストールが終了したら、以下の手順でゲームを起動してください。

■起動方法

EAダウンロードマネージャーにログインし、「プレイ」をクリックします。



基本操作方法

基本操作

ここでは基本操作の解説をします。プレイヤーミニュアルに記載されている操作方法は、初期設定のキーボード操作のものです。市販のコントローラを使用する場合はコントローラを接続し、「オプション」の「ゲームパッド設定」で設定してください。「ゲームパッド設定」での各種設定方法については画面を参照してください。

メニュー操作

メニュー画面での基本操作は以下の通りです。

操作	アクション
↑□←→	項目の選択
[Enter]	決定／次の画面に進む
[Esc]	キャンセル／前の画面に戻る

ゲーム中の操作

ゲーム中の基本操作は以下の通りです。プレイヤーミニュアル内に記載されている操作方法は初期設定のものです（P.16参照）。なお、左[Alt]キーを押し続ける「ヒントの表示」は、場所によって表示されない（目標地点の方向を向かない）場合があります。

操作	アクション
[W]/[S]	キャラクターを前（上る）／後ろ（下りる）に移動
[A]/[D]	キャラクターを左／右に移動（横歩き）
マウスを動かす	視点変更
左[Alt]（押し続ける）	ヒントの表示（目標地点の方向を向く）
右クリック	武装解除／武器を拾う／武器を捨てる（P.11参照）
[E]	インテラクション（P.10参照）
[R]	リアクションタイム（P.9参照）
[Space]	ジャンプ
[Q]	ターン
左[Shift]	しゃがむ／スライディング／手を離す
左クリック	攻撃する
[Esc]	ポーズメニュー（P.13参照）
[Tab]	チャプターの目的の表示（P.13参照）

ランナーのアクション

ランナーとして街を駆けめぐるには、鍛え抜かれた身体を駆使したアクションが必要です。ここで紹介するアクションと操作を身に付けてください。なお、はじめてプレイするときには、アクションが可能な物（場所）や進むべき方向を示す壁などが赤色で表示される「ランナービジョン（P.17参照）」をオンにすることをおすすめします。

走る

全速力で走って勢いをつける

ランナーのアクションの中で重要なポイントのひとつが「勢い」です。ジャンプの飛距離やウォールラン（P.9参照）などさまざまなアクションに影響します。走り続けることで勢いがつき、画面の周囲がぼやけていくので、この状態を維持して進みましょう。障害物に引っかかったり上り坂を走ったりすると、速度を落とすことになります。



端を歩く

壁に沿って移動する

右の画面のような狭い場所を進むと、自動的に壁を背にした状態になります。[A]/[D]キーで移動（横歩き）、マウスを動かして視点変更、[Space]キーでジャンプが可能です。ジャンプの方向は、[A]/[D]キーで変更することができます。



しゃがむ／スライディング

体勢を低くして移動する

左[Shift]キーを押しながら移動するとしゃがみ歩き、走っているときに左[Shift]キーを押すとスライディングで移動することができます。スライディングは左[Shift]キーを押し続けている間続きますが、徐々に勢いが失われ、勢いがなくなると停止します。



バランスウォーク パイプから落ちないようにバランスを取って進む

右側に落ちそうになったときは[A]キー、左側に落ちそうになったときは[D]キーを入力してください。[W]キーで前進、[S]キーで後退です。



ジャンプ 障害物やビルとビルの間をジャンプする

ビルの上を縦横無尽に駆け回るランナーにとってジャンプは必須アクションです。ジャンプしたいタイミングで[Space]キーを押してください。ジャンプ前に勢いをつけると、遠くまでジャンプすることができます。なお、背の低い障害物の手前でタイミング良く[Space]キーを押すと、スピードダブルト(勢いをつけること)ができます。

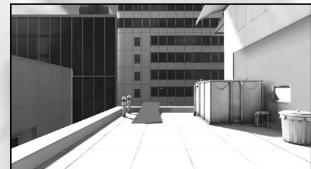


コイル(飛び越える)

ジャンプ中に左[Shift]キーを押すと、足を前に上げてジャンプすることができます。着地の直前に障害物がある場合は、通常のジャンプでは足がぶつかってしまうのでコイルを実行してください。

踏み切り板

右の画面のように積まれた物を踏み切り板として、高くジャンプすることができます。積まれた物の直前で[Space]キーを押してください。なお、踏み切り板として使用できる物は「ランナービジョン(P.17参照)」をオンにしていると赤く表示されます。



スキルロール 受け身をとって着地の衝撃を避ける

高い場所から飛び降りると着地時にダメージ(P.13参照)を受けてしまうので、受け身をとってダメージを回避してください。着地の瞬間に左[Shift]キーを押すと受け身をとることができます。



ウォールクライム 壁に向かって走り駆け上がる

壁に対して垂直になるように走り、壁にぶつかる直前で[Space]キーを押すと壁を駆け上がる「ウォールクライム」になります。走りの勢いがあるほど、高く駆け上がることが可能です。またウォールクライム中に[D]キーを押して瞬時に視点を180°切り替え、すぐに[Space]キーを押して壁を蹴ると「180°ジャンプ」になります。180°ジャンプは右の画面のような場所で使用すると効果的です。



ウォールラン 壁を走って足場のない場所を移動する

壁に対して斜めになるように走り、ジャンプして壁にぶつかると壁を走る「ウォールラン」になります。走りの勢いがあるほど、長く壁を走り続けることが可能です。またウォールラン中に[D]キーを押して視点を切り替えた後に、[Space]キーを押して壁を蹴ると「Lジャンプ」になります。[D]キーで視点を切り替えている最中も壁を走っているので、タイミングの良い場所まで走ってから、[Space]キーでジャンプしましょう。



リアクションタイム 周囲の動きをスローにする

[R]キーを押すと「リアクションタイム」が発動し、周囲の世界の動きが遅くなり、戦闘などを簡単に実行できるようになります。発動させるには勢い(P.7参照)のチャージが必要です。全速力で走って勢いをチャージしてください。チャージが終わり「リアクションタイム」を発動できるようになると、レティクル(画面の中央を示す点)が青色に変わります。



つかまる

パイプや棒、ビルの端などにつかまる

パイプや棒、ビルの端などを正面にとらえて触れる(ジャンプ時は手を伸ばすと届く状態にいる)と、つかまることができます。つかまっている物(場所)によって、下記の操作が可能です。なお、手を離す操作(左[Shift]キー)は共通です。

ビルや足場などの端

[W]キーまたは[Space]キーで上に登る、[A][D]キーで左右に移動、マウスを動かして視点変更、[Q]キーで視点変更(180度反転)が可能です。視点変更をすると一定の角度で片手を離した状態になります。この状態で[Space]キーを押すと、ジャンプすることができます。

パイプ(梯子)

上記「ビルや足場などの端」と基本的に同様ですが、[W][S]キーでパイプの上り下りになります。また、つかまっているパイプの左右どちらかにパイプがある場合は、[A][D]キーを入力しながら[Space]キーを押すと、視点変更しないでパイプ間をジャンプできます。

クロスバー

[W][S]キーで反動をつける、[A][D]でキー左右に移動(反動がついてない場合のみ)、[Q]で視点変更(180度反転)、[Space]キーでジャンプ(反動がついている状態のみ)が可能です。反動はタイミング良く繰り返すことで強くなります。

ジップライン

高い位置からジップライン(ロープ状のもの)につかまると、低い位置へとすくっていきます。すべての位置でマウスで視点変更が可能です。左[Shift]キーで手を離すことができますが、すべての勢いがあるので目標地点の手前で手を離しましょう。



インタラクト

さまざまな仕掛けを起動する

エレベーターのスイッチやバルブなどの仕掛けの正面で[E]キーを押すと、仕掛けを起動することができます。先に進むことができなくなった場合には、起動できる仕掛けがないか周囲を探してみてください。



近接攻撃

パンチやキックで敵を攻撃する

ビルの警備員や警官が迫ってきたら、パンチやキックなどの近接攻撃で対抗しましょう。近接攻撃を行うときは、左クリックしてください。左クリックしたときのランナーの状態で攻撃方法が異なります(右記参照)。攻撃方法の違いによって命中する場所が異なり、威力も変化します。

ランナーの状態	攻撃方法
立ち/移動中	パンチ
しゃがみ中	下段パンチ
ジャンプ中	ジャンプキック
スライディング中	スライディングキック

武装解除

敵が持っている武器を奪う

武装解除するには、背後から近づいた場合は任意のタイミングで右クリック、正面から近づいた場合は武器が赤くなった瞬間に右クリックしてください。武装解除すると武器を装備した状態になり、右クリックすると武器を捨てることができます。捨てた(落ちている)武器の上に立ち、右クリックすると武器を拾うこともできます。



射撃

奪った銃で撃つ

銃を手にした状態で左クリックすると、銃を撃つことができます。レティクル(P.9参照)の位置が照準になるので、マウスを動かして視点を変更して狙いを定めてください。ライフル銃を入手したときのみ[F]キーを押すと、スコープ(ズーム)視点になります。なお、弾の補充はできないので、撃ち切ったときは自動的に銃を捨てます。



扉を開ける／ガラスを破る

行く手を阻む扉やガラスを突破する

特定の扉やガラスは、近づいて左クリックすることで突破できます。扉やガラスに向かってジャンプキックやスライディングキック、射撃(上記参照)を行って突破することも可能です。突破できる扉は赤く表示されます。



モードの紹介

メインメニュー

タイトル画面で[Enter]キーを押すと、メインメニューが表示されます。メインメニューでは「ストーリー（P.12参照）」「レース（P.14参照）」「オプション（P.16参照）」「エクストラ（P.17参照）」「ゲーム終了（P.17参照）」「フレンド（P.17参照）」の6種類のメニューを選択できます。



ストーリー

本ソフトのメインとなるモードです。主人公「フェイス」を操作して、事件の真相を追います。はじめてプレイする場合は「ニューゲーム（P.13参照）」を選択してください。

事件の真相を追って街を駆け抜ける



1 コンティニュー

最後にセーブされたチェックポイントをロードし、続きをプレイします。はじめてプレイするときには、このメニューは表示されません。

2 チャプターをプレイ

クリアしたことのあるチャプターをロードしてプレイできます。□□キーでチャプターを選択してから、[Enter]キーを押してください。同様の方法でスタートしたいチェックポイントを選択すると、ゲームが始まります。



3 ニューゲーム

最初からストーリーを開始します。□□キーで難易度（P.17参照）を選択し、[Enter]キーで決定してください。

チャプターとチェックポイント

いくつかのチャプターに分かれたステージをクリアしていきます。各チャプターには数か所のチェックポイントがあり、チェックポイントを通過するとセーブが行われます。

健康状態とダメージ

銃撃や落っこちで怪我をした場合は、画面の周囲が赤色に変化します。しばらくの間ダメージを受けない状態でいれば体調は回復します。ダメージを受け続けたり、非常に高いところから落っこちたりした場合には力つきてしまします。力つきた場合は、最後に通過したチェックポイントからゲームが再開されます。



チャプターの目的

[Tab]キーを押すと現在の目的と完了した目的を確認できます。

ポーズメニュー

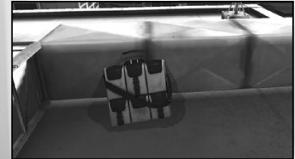
[Esc]キーを押すとポーズメニューが利用できます。

ポーズメニュー項目	
ゲームを再開する	ゲームを再開します
レースリスタート	レースを初めからやり直します（P.14「レース」中のみ表示）
ゴーストを隠す／ゴーストを表示する	ゴーストの表示を切り替えます（P.14「タイムトライアル」中のみ表示）
オプション	ゲームの各種設定を行います（P.16「オプション」参照）
メインメニューに戻る	プレイ中のチャプターを終了してメインメニューに戻ります（P.12「ストーリー」、P.14「スピードラン」で表示）
レース終了	レースを終了してメインメニューに戻ります（P.14「タイムトライアル」中のみ表示）

さまざまな場所に置いてあるバッグの収集

ステージには右の写真のようなバッグがさまざまな場所に置いてあります。中には、ストーリーの進行ルートと離れた場所に置いてあることもあるので、あらゆる場所を探してみてください。

POINT



レース

各チャプターやコースのクリアタイムを競う

ランナーのアクション(P.7参照)を駆使し、各チャプターやコースをできるだけ早くクリアするモードです。オンラインに接続(下記参照)して、ランキングに結果を登録して順位を競うことや、他のプレイヤーのゴースト(P.15参照)と競争することもできます。

オンラインの接続とEAアカウント

オンライン機能を利用するには、EAアカウントが必要です。「スピードラン」「タイムトライアル」「ランキング」を選択、またはメインメニューの「フレンド」を選択すると入力画面が表示され、EAアカウントを入力するとオンラインでのプレイが可能となります。EAアカウントを持っていない場合は、入力画面右下の「アカウント作成」を左クリックして取得してください。

POINT

1 スピードラン

各チャプターのクリアタイムを競います。①②キーでチャプターを選択してから、[Enter]キーでレースを開始してください。オンラインに接続中は「レースフレンド(フレンドの記録)」「レース上位」が選択可能で、それぞれマウスで選択して左クリックすると表示できます。なお、EAアカウントを入力せずにプレイをはじめるときオフラインでのプレイとなります。
※このモードは「ストーリー」をクリアすることで選択できるようにします。

2 タイムトライアル

コース内のチェックポイントを順番に通過し、できるだけ早いタイムでゴールをめざします。コースの選択方法や記録の表示方法は、上記「スピードラン」と同様です。なお、ロックされたコースは、ストーリー(P.12参照)を進めたり、他のコースで目標クリアタイムをパスしたりするとアンロックされます。「スピードラン」と同様に、EAアカウントを入力せずにプレイをはじめるときオフラインでのプレイとなります。

① チェックポイント

通過すべきポイントです。表示されている矢印は、次のチェックポイントの方に向を示しています

② プログレスバー

各区間に設定されている目標タイムに対する自分の通過タイム(色によって分類)

緑： 目標タイムよりも速い

赤： 目標タイムよりも遅い

白： 目標タイムと同一

クリア：未通過(通過前)



スキルレート

各コースには目標クリアタイムが3種類(右記参照)設定されています。目標クリアタイムより早いタイムでクリアして、スキルレート(星)を獲得してください。スキルレートの総合数が、ランキングでレートとして表示されます。

目標クリアタイム	スキルレート
ノーマル	★
ハード	★★
エキスパート	★★★

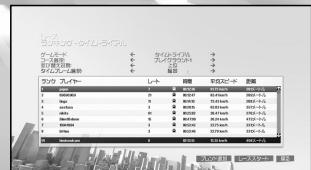
ゴースト

「タイムトライアル(P.14参照)」では、プレイした軌跡がゴーストとして保存されます。プレイ時にオンラインに接続していれば、他のプレイヤーがそのゴーストデータをダウンロードして使用することもできます。ダウンロードはランキング(下記参照)で行うことができる、上位のプレイヤーのゴーストをダウンロードして、移動ルートやアクションの参考にしてください。



3 ランキング

「スピードラン」と「タイムトライアル」のオンラインランキングを確認できます。タイムフレームやコースの選択、スピードランとタイムトライアルの表示切り替えなどは、画面を参考してください。他のプレイヤーのゴーストをダウンロードしたい場合は、ダウンロードしたいプレイを選択して[Enter]キーを押してレースを始めてください。なお、ランキングはオフラインでは使用できません。



オプション

ゲームの設定を行う

ゲームの各種設定を行います。各設定を変更した後に「設定をセーブ」を左クリックするか、**Enter**キーを押すと、セーブが行われて変更した内容が有効になります。初期設定に戻すときは「デフォルト」を左クリックしてください。なお、市販のコントローラを接続していると「ゲームパッド設定」のメニューが表示されます。「ゲームパッド設定」での各種設定方法は画面を参照してください。

1 ビデオ

画面表示の設定を行います。

ビデオ項目

明るさ	画面の明るさを設定します
コントラスト	画面のコントラストを設定します
解像度	画面の解像度を設定します
垂直同期	画面の書き換えを垂直同期信号にあわせるかどうか設定します
テクスチャーディテール	テクスチャーのディテールの細かさを設定します
グラフィックオリティ	グラフィックのクオリティを設定します
アンチエイリアス	画面のギザギザやチラツキを目立たなくします
PhysXサポート	PhysXサポートの「オン／オフ」を設定します

2 オーディオ

ゲーム中の音量に関する設定を行います。

オーディオ項目

主音量	全体のサウンドの音量を設定します
BGM音量	BGMの音量を設定します
ボイス音量	ボイスの音量を設定します
オーディオデバイス	オーディオデバイスの設定をします

3 操作設定

ゲーム中の操作方法に関する設定を行います。変更したい項目を左クリックし、操作を割り当てたいキーまたはボタンを押せば、操作方法が変更されます。

操作設定項目

マウス感応度	マウスでの入力に対してどれだけ早く反応するかを設定します
マウス反転	視点変更の操作を反転させます

4 ゲーム設定

ゲームプレイに関する設定を行います。

ゲーム設定項目

難易度	「ストーリー（P.12参照）」の難易度を設定します。なお「ハード」を選択するには「イージー」または「ノーマル」をクリアする必要があります
字幕	字幕の「オン／オフ」を設定します
ユニット	距離／スピードの単位を「メートル法／マイル法」で設定します
レティクル	レティクル（画面の中央を示す点）の表示を「オン／オフ／武器使用時のみ」で設定します
ランナービジョン	ランナービジョンの「オン／オフ／敵オフ（進行ルートにいる敵のランナービジョンをオフ）」を設定します

エクストラ

アンロック情報とクレジットを確認する

アンロックした画像やムービーなどの観賞、クレジットの確認ができます。

1 アンロックボーナス

カテゴリーを□□キーで切り替えて、□□キーで項目を選択してください。選択後に**Enter**キーを押すと観賞できます。ロックされた項目はストーリーを進めるときアンロックされます。

2 クレジット

本ソフトのスタッフクレジットを表示できます。

ゲーム終了

ゲームを終了する

「ゲーム終了」を左クリックすると、ゲームを終了することができます。

フレンド

フレンドを確認する

オンライン接続時に「フレンド」を左クリックするとフレンド画面を表示できます。フレンド画面では「フレンドの追加」を左クリックするとフレンドを登録することができ、「フレンドの削除」を左クリックすると登録したフレンドの削除を行えます。

※EAアカウントにログインしていない場合はEAアカウントログイン画面が表示されます。



キャラクター紹介

フェイス

自分を信じて生きるたくましいフェイスは、街が少しづつ抑圧的な方向へ傾斜していくのを止めようとデモ行進や市民運動に参加する両親を見て育った。暴徒と化したデモ行進で母が死亡し、家族はばらばらになった。「母の死の理由」が真実ではないと感じたフェイスは、16歳で家を飛び出した。

街が止まることなく「進歩」への道を突き進む一方で、フェイスは裏道のアウトローとして生存本能に磨きをかけていたが、マーキュリーと出会い、彼が組織するランナーの一員となった。24歳になり、内面的にも成長を遂げた彼女は、街が象徴するすべてのものを嫌悪していた。しかし、その秘密に関する幅広い理解こそが、災いに満ちた生活の糧でもあるのだ。

マーキュリー

無線から流れてくる声の主。マークは、3年前に自分のアパートに押し入ったフェイスを捕らえ、ランナーへと育てた。自分自身もかつてランナーであったが、今では皆を鍛え、仕事を与えている。そして、仕事を遂行中の仲間と連絡を取り、彼らにアドバイスを送るのだ。マークは自分のランナーたちにすべてを捧げている。フェイスが信じているのは、重力とマークのみ。その事実がすべてを言い尽くしている。

セレステ

マーキュリーが育てたもうひとりのトップランナー。セレステはかつて軍に所属していた。走ることの純粋な芸術性に誇りを持つ、生まれつきのサバイバーだ。しかし、彼女の華やかなスタイルをもってしても、その奥深くに横たわる皮肉屋の姿を隠しきることはできない。彼女はフェイスよりも経験が長く、何もかも吸い尽くしてしまう街の力を目の当たりにしてきた。そして、その事実にうんざりし、怒り、憤りを感じるのだった。



FAITH

自分を信じて生きるたくましいフェイスは、街が少しづつ抑圧的な方向へ傾斜していくのを止めようとデモ行進や市民運動に参加する両親を見て育った。暴徒と化したデモ行進で母が死亡し、家族はばらばらになった。「母の死の理由」が真実ではないと感じたフェイスは、16歳で家を飛び出した。

街が止まることなく「進歩」への道を突き進む一方で、フェイスは裏道のアウトローとして生存本能に磨きをかけていたが、マーキュリーと出会い、彼が組織するランナーの一員となった。24歳になり、内面的にも成長を遂げた彼女は、街が象徴するすべてのものを嫌悪していた。しかし、その秘密に関する幅広い理解こそが、災いに満ちた生活の糧でもあるのだ。

MERCURY

無線から流れてくる声の主。マークは、3年前に自分のアパートに押し入ったフェイスを捕らえ、ランナーへと育てた。自分自身もかつてランナーであったが、今では皆を鍛え、仕事を与えている。そして、仕事を遂行中の仲間と連絡を取り、彼らにアドバイスを送るのだ。マークは自分のランナーたちにすべてを捧げている。フェイスが信じているのは、重力とマークのみ。その事実がすべてを言い尽くしている。

CELESTE

マーキュリーが育てたもうひとりのトップランナー。セレステはかつて軍に所属していた。走ることの純粋な芸術性に誇りを持つ、生まれつきのサバイバーだ。しかし、彼女の華やかなスタイルをもってしても、その奥深くに横たわる皮肉屋の姿を隠しきることはできない。彼女はフェイスよりも経験が長く、何もかも吸い尽くしてしまう街の力を目の当たりにしてきた。そして、その事実にうんざりし、怒り、憤りを感じるのだった。

ケイト

フェイスの双子の妹、性格は姉と正反対。姉よりも繊細で堅実、さらにはやや世間知らずですらあるケイトは、街の「良い」面を信じ、それを維持するために警官になった。彼女はフェイスのクライアントのことを快く思っていない。フェイスは警官を嫌っている。そのためにふたりは数年間仲違いをしていたが、ケイトは今でも姉を愛しており、フェイスのことを心の底から信じている。

ミラー

ケイトの直属の上司。ミラーが信じているのは街の絶対的な秩序維持。その結果が招くことには目もくれない。彼の信条は、多数の需要は少数の信念に勝る、ということに尽きる。野望に燃える性格にもかかわらず、自分よりも冷酷な上司がミラーの縛張りを侵し始めると、感情が千々に乱れるのだった。

ジャックナイフ

裏社会の犯罪者に転じた元ランナー。三流の身でありながら、無謀にも街の本当の権力を求めて突き進む彼の指先は、あらゆる汚い仕事を見逃さず探しあてる。彼とフェイスとの間には、これまでさまざまなものがあった。しかし、彼が犯罪者としての生活を選んだとき、あらゆるものを持ち放さなくてはならなかつた。

トライヴィス・"ロープバーン"・バーフィールド

RBは強運な悪党だ。悪運に恵まれるたび、さらにそれを己の教訓としてきた。不審な行為が原因でプロレスの巡業をクビになり、今ではフェイスの家族と古くからの友人である、市長候補者ロバート・ポープの警護チーフを勤めている。権力の味をしめたRBは、自分自身も影響力を持つ人間になろうと考えはじめた。それが己の身の丈をこえた野望であるということにも気づかず。

サブキャラクター



街を守る警察官

タフで妥協を知らないこの街の警察は、生活のあらゆる面が厳しく監視・規制される世界で迅速に裁きを下す権化のような存在だ。形的には合法なランナーたちの活動に眉をひそめながらも、法の目が行き届かない街の頭上を知り尽くした彼らを打ち負かすことができると思った警官はひとりもいなかった……ごく最近までは。今やランナーたちにとって、高度に組織された屈強な警官たちに追われるることは珍しくない。



カスタマーサポートについては弊社ホームページをご覧ください。

エレクトロニック・アーツ

検索



© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Uses Bink Video Technology Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

本ソフトはDynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。